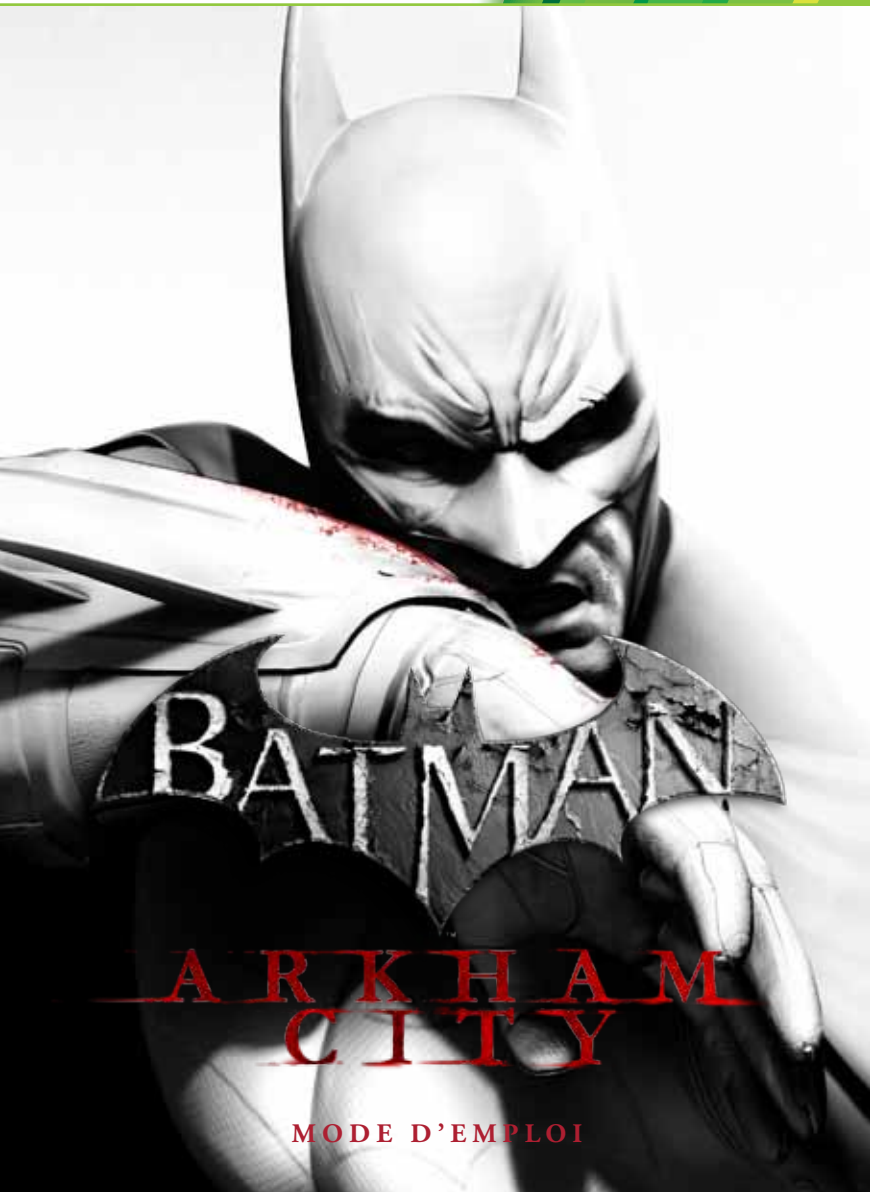




XBOX 360®



BATMAN

ARKHAM  
CITY

MODE D'EMPLOI

# TABLE DES MATIÈRES

04.....	LE CHEVALIER NOIR DANS LA VILLE
06.....	XBOX LIVE
07.....	COMMANDES
08.....	COMMENT JOUER
30.....	CATWOMAN
32.....	MENU PRINCIPAL
36.....	OPTIONS
38.....	MENU DE PAUSE
39..	ACCORD DE LICENCE D'UTILISATEUR FINAL
39.....	SERVICE CLIENTÈLE
39.....	GARANTIE LIMITÉE

## PERSONNAGE JOUABLE EXCLUSIF

Pour débloquer le personnage de Catwoman, vous devez activer le laissez-passer Batman: Arkham City, qui est compris avec l'achat de ce jeu. Si le code a déjà été délivré au précédent propriétaire, vous pouvez en acheter un nouveau.

## GÉNÉRIQUE/MODE D'EMPLOI EN LIGNE

Pour visionner le générique de ceux qui ont créé ce jeu pour vous, et le mode d'emploi intégral, allez sur: [www.batmanarkhamcity.com](http://www.batmanarkhamcity.com).

## DIRECTIVES POUR TRIOVIZ™ 3D

### Instructions

- Pour apprécier entièrement cette expérience 3D, veuillez suivre ces recommandations :
- Obscurcir l'environnement de la pièce
- Posez-vous confortablement à 2-3 mètres de votre télé
- Ajustez la luminosité de votre télé puis donnez une valeur moyenne pour le contraste
- Réglez la couleur selon vos préférences. Remarquez que les couleurs trop lumineuses peuvent générer un inconfort.
- Si votre télé le permet, positionnez les paramètres suivants sur la valeur la plus basse : la netteté, la réduction du bruit et le noir dynamique.
- Pour les utilisateurs de télé 3D, portez vos lunettes 3D.

## AVIS DE NON-RESPONSABILITÉ

**AVERTISSEMENT :** Risque d'étouffement; interdit aux enfants de 3 ans et moins ; interdit pour un usage à long terme, pour une activité physique ou un jeu à l'extérieur, pour être utilisé comme lunettes de soleil. Si vous avez des antécédents d'épilepsie ou souffrez de mal de tête ou de fatigue des yeux ou de tout autre problème physiologique lors des visionnements en 3D stéréoscopique, veuillez consulter un médecin immédiatement. Vos yeux peuvent prendre quelques secondes pour s'ajuster aux couleurs naturelles.

# LE CHEVALIER NOIR DANS LA VILLE

Plus d'un an a passé depuis l'évasion du Joker et la prise de contrôle de l'Asile d'Arkham. Batman avait alors réussi à étouffer l'affaire, mais les dégâts trop importants occasionnés ont rendu l'Asile, comme la prison de Blackgate, impropres à l'usage, laissant donc Gotham City sans lieu pour ses criminels.

Le maire Quincy Sharp, ancien directeur de l'Asile d'Arkham, a alors commencé le projet Arkham City, visant à convertir une très importante partie des bidonvilles de Gotham en une gigantesque prison où les détenus peuvent circuler librement. Depuis, Batman garde toujours un œil vigilant sur Arkham City, et se tient prêt à intervenir si la situation devient hors de contrôle et menace la sécurité des citoyens de Gotham.



# XBOX LIVE

Xbox LIVE® vous connecte à plus de jeux, plus de fun. Pour en savoir plus, rendez-vous sur [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

## CONNEXION

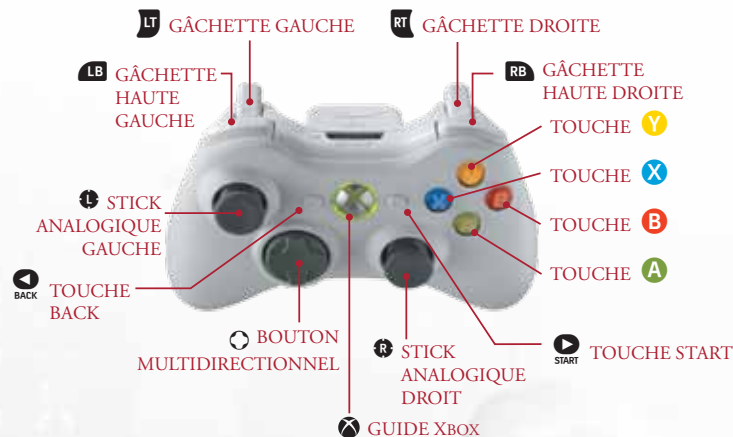
Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents et aux tuteurs de décider à quels jeux les jeunes joueurs peuvent accéder en fonction de la classification du contenu du jeu. Les parents peuvent restreindre l'accès aux contenus classés pour adulte. Approuvez qui et comment votre famille interagit avec les autres personnes en ligne sur le service Xbox LIVE et fixez une limite de temps de jeu autorisé. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

# COMMANDES

## MANETTE XBOX 360



Se déplacer

Regarder autour

Courir/S'échapper

Frapper

Étourdir avec la cape

Contrer

Mode détective

Pistolet à grappin

Gadget viseur (maintenir)/Coup rapide avec

le Batarang (Appuyer rapidement)

S'accroupir/Utiliser un Gadget

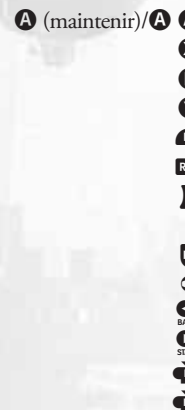
Sélectionner un gadget

WayneTech

Pause

Centrer la caméra

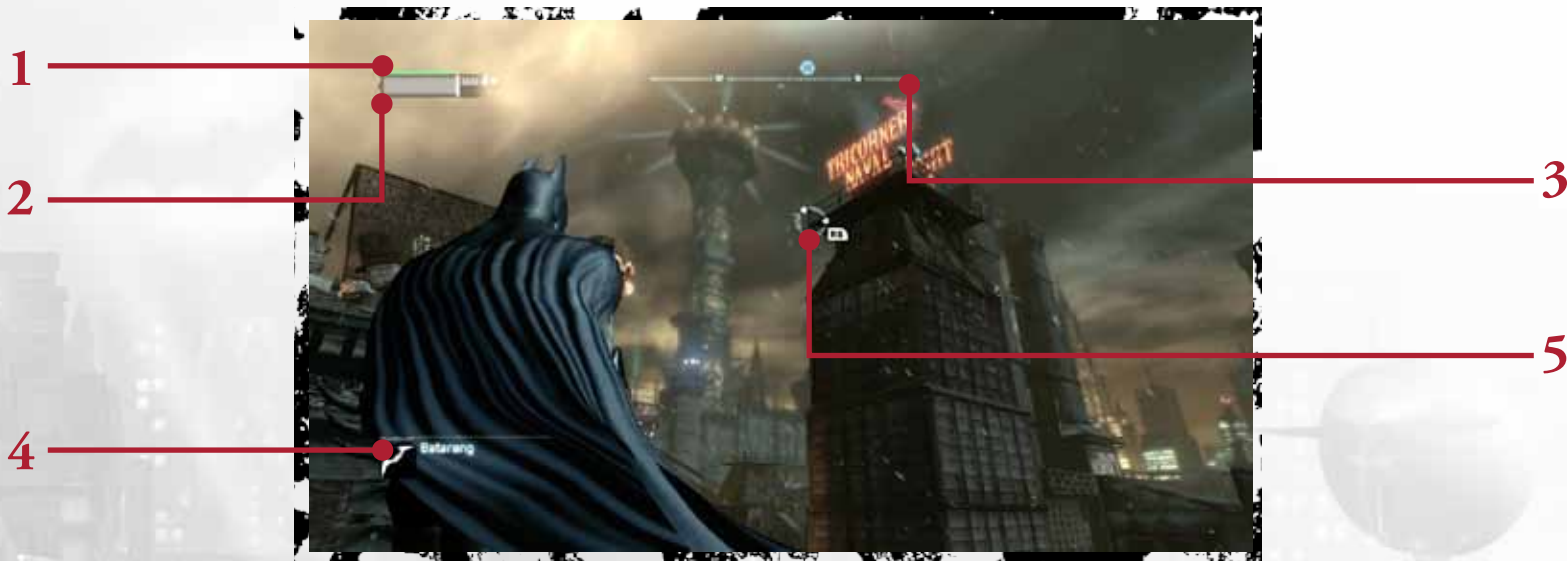
Zoomer



# COMMENT JOUER

# COMMENT JOUER

## ÉCRAN DE JEU



**1. XP :** La barre verte dans le coin en haut à gauche affiche le niveau actuel d'expérience (XP) de Batman. Batman peut acquérir de l'XP en vainquant des criminels, et quand la barre est remplie, il peut alors acheter une amélioration depuis le WayneTech.

**2. SANTÉ/ARMURE :** La barre grise en dessous de la jauge XP affiche la santé de Batman. Des améliorations permettant d'améliorer l'armure de la Batsuit, la rendant ainsi plus résistante aux attaques de mêlée ou aux coups de feu, peuvent être achetées depuis le menu WayneTech.

**3. BOUSSOLE :** En haut de l'écran se trouve la boussole. Des points de navigation y apparaissent, indiquant ainsi à Batman dans quelle direction il doit se diriger pour trouver son objectif.

**4. GADGETS :** L'arsenal de gadgets de Batman est affiché dans le coin en bas à gauche. Plus Batman évolue dans l'histoire, plus le nombre de gadgets disponibles est important.

**5. RÉTICULE :** Le réticule de visée apparaît à chaque fois que Batman se trouve près d'un rebord où il peut accrocher son grappin ou lorsqu'il vise manuellement avec un gadget.



# COMMENT JOUER

## COMBAT



Pour survivre dans les rues hostiles d'Arkham City, Batman doit se servir de son entraînement aux arts martiaux et de son instinct affûté pour vaincre ses ennemis. Appuyez sur **X** pour frapper.

### Contrer des attaques

Quand un ennemi s'apprête à attaquer Batman, une icône représentant un éclair apparaît au dessus de sa tête. Avant que l'icône ne disparaisse, appuyez sur la touche **Y** pour contrer l'attaque.

### Étourdir

Appuyez sur la touche **B** pour étourdir un ennemi à l'aide de la cape. Durant cet étourdissement, Batman peut lancer une attaque classique, aérienne ou s'échapper en utilisant son grappin. Certains ennemis doivent être étourdis avant de pouvoir être attaqués.

### S'échapper

Batman peut sauter par dessus les ennemis ou plonger à l'écart des attaques en appuyant sur la touche **A A**.

# COMMENT JOUER

## Gadgets à coup rapide

Avec certains des gadgets de Batman vous pouvez durant un combat rapidement donner un coup sans avoir à viser manuellement. Consultez la section du manuel sur les gadgets pour plus de détails sur l'utilisation de chacun.

### Coup rapide avec le Batarang

**LT** (appuyer rapidement)

### Coup rapide avec le Batclaw

**LT+Y**

### Coup rapide avec le gel explosif

**LT+X**

### Coup rapide avec le REC

**LT+B**

### Coup rapide avec l'explosion glacée

**RT RT**

## Combos

Enchaînez les frappes, les contres, l'utilisation des gadgets, les étourdissements et les déplacements pour vous échapper sans recevoir de coups ou rater un des vôtres afin de créer un combo. Les combos multiplient le montant d'XP que Batman reçoit lors d'un combat. Le coefficient multiplicateur s'affiche sous la barre de santé de Batman. Si Batman se fait frapper ou prend trop de temps pour donner le coup suivant, le coefficient multiplicateur prend alors fin.



# COMMENT JOUER

## MODE DÉTECTIVE



Appuyez rapidement et à tout moment sur la touche **LB** pour activer le mode détective. Le mode détective donne à Batman une vision alternative de son environnement, lui permettant ainsi de repérer les ennemis, les endroits cachés et les faiblesses structurelles de son environnement.

Les cachettes, comme les gargouilles et les portes, et tout autre objet d'intérêt, comme les caméras de sécurité, apparaissent de couleur orange. Les ennemis armés apparaissent en orange. Une fois désarmés, ils apparaissent en bleu. Les murs dont la structure est défectueuse et que Batman peut casser ou complètement détruire apparaissent de façon translucide avec une icône « explosion ».

En mode détective, Batman peut aussi obtenir des informations tactiques sur les ennemis ou sur les objets, telles que les armes ou équipements possédés par un ennemi ou les fonctions spécifiques d'un panneau de contrôle, tels que les systèmes de sécurité ou les serrures.

**ASTUCE :** Le mode détective peut aussi être utilisé pour trouver des indices cachés laissés par le Riddler. Gardez un œil ouvert pour repérer son point d'interrogation révélateur dans le décor.

# COMMENT JOUER



### Balayage

En gardant appuyée la touche **LB**, Batman peut instantanément balayer les environs à la recherche d'indices. Utilisez cet outil afin d'analyser une preuve, ou prendre note de la localisation des trophées de Riddler hors d'accès pour ensuite les trouver.



# COMMENT JOUER

## LE PRÉDATEUR INVISIBLE



Batman s'est entraîné durant des années pour devenir un chasseur expert de l'ombre et provoquer la peur parmi les criminels de Gotham City. Les techniques et les outils qu'il a développés au cours des années sont mis à l'épreuve dans Arkham City.

**ASTUCE :** Tout affrontement commence en appuyant sur la touche **Y**.

### Points de vue

Les gargouilles qui gardaient la ville d'Arkham sont un endroit idéal pour que Batman puisse éviter de se faire repérer par ses ennemis. Combiné au mode détective, s'accroupir sur un point de vue est une excellente opportunité pour planifier la meilleure façon de se débarrasser des ennemis.



# COMMENT JOUER

**AVERTISSEMENT :** Certains ennemis sont équipés de scanners thermiques leur permettant ainsi de détecter la présence de Batman sur un point de vue.

### Coin camouflé/Affrontement depuis un coin camouflé

Lorsque caché dans un coin, Batman peut achever tout ennemi arrivant assez près et alors inconscient de sa présence. Appuyez sur la touche **A** quand vous êtes accroupi pour vous cacher et appuyez sur la touche **Y** pour vous débarrasser de votre ennemi.



### Affrontement silencieux

Pour mettre KO un ennemi sans que ses alliés ne s'en rendent compte, gardez appuyée la touche **RT** pour vous accroupir et vous faufiler derrière votre cible. Lorsqu'à votre portée, appuyez sur la touche **Y** pour commencer l'affrontement.



### Frappe KO violente

Durant un affrontement silencieux, Batman peut instantanément rendre un ennemi inconscient en appuyant sur la touche **X**. Toutefois cette action est bruyante et attire les ennemis environnants.



# COMMENT JOUER

## Double affrontement

Déplacez-vous silencieusement derrière deux ennemis inconscients de votre présence et appuyez sur la touche **Y** afin de lancer une attaque qui fracassera le crâne de vos ennemis et les rendra simultanément inconscients.

## Affrontement inversé

Si Batman est perché sur un point de vue et qu'un ennemi se promène en dessous de lui, appuyez sur la touche **Y** pour lui tendre une embuscade. Remarquez que cette action n'est pas silencieuse et attirera les ennemis présents aux alentours. Soyez prêt à bouger !



## Affrontement depuis une grille

Si un ennemi inconscient de votre présence s'approche alors que Batman est caché sous une grille au sol, appuyez sur la touche **Y** pour surgir et le mettre KO. Cette action est bruyante et attirera d'autres ennemis qui examineront alors la grille.



## Affrontement depuis un rebord

Lorsque vous êtes accroché à un rebord, appuyez sur la touche **Y** pour atteindre et attraper un ennemi situé au-dessus, le tirer et le faire passer par dessus le bord puis l'assommer. Cet affrontement est bruyant et attirera d'autres ennemis.

# COMMENT JOUER

## Affrontement suspendu à un rebord

Si Batman est debout sur une corniche ou perché sur une balustrade au-dessus d'un ennemi, il peut descendre et se servir de ses jambes pour silencieusement étrangler son adversaire jusqu'à le rendre inconscient.

## Affrontement depuis une fenêtre/ un mur en bois

Lorsque Batman se trouve de l'autre côté d'une fenêtre ou d'un mur de faible résistance par rapport à un ennemi, il peut passer au travers et mettre son opposant instantanément KO. Cette action provoque beaucoup de bruit et attirera tous les ennemis situés aux alentours.



**ASTUCE :** Seuls l'affrontement silencieux, l'affrontement depuis un coin camouflé et l'affrontement suspendu à un rebord sont des attaques silencieuses. Tenez-vous prêt à bouger rapidement lorsque vous effectuez l'un des autres affrontements.

# COMMENT JOUER

## DÉPLACEMENTS



Utilisez la touche **←** pour déplacer Batman. Garder la touche **A** appuyée lorsque vous vous déplacez permet de faire courir Batman. Lorsqu'il court, Batman saute et escalade automatiquement les obstacles.

### Planer

La cape de Batman a été spécialement conçue pour lui permettre de planer dans les airs sur de longues distances. Lorsque vous planez, gardez la touche **A** appuyée afin de déployer la cape et utilisez la touche **←** afin de guider la descente.



# COMMENT JOUER

### Plonger

Gardez appuyée la touche **RT** lorsque vous planez afin de faire plonger Batman directement vers le sol. Utilisez cette accélération pour planer sur de plus longues distances ou pour attaquer par surprise des ennemis avec un plaquage brutal.



### Pistolet à grappin

Le pistolet à grappin de Batman est un outil essentiel pour ses déplacements. Appuyez rapidement sur la touche **RB** et Batman lancera directement son grappin et escaladera le rebord le plus proche. Appuyez sur la touche **B** à tout moment pour décrocher le grappin. Le pistolet à grappin peut être amélioré afin d'augmenter la vitesse de la corde, permettant ainsi de propulser Batman haut dans les airs. Combiné avec les fonctions Plonger et Planer, Batman peut parcourir d'immenses distances sans toucher le sol.



### Glisser

Lorsque vous courez, appuyez sur la touche **RT** et Batman effectuera un coup de pied glissé. La fonction Glisser peut être utilisée pour se déplacer dans de petits espaces, enlever des grilles d'aération, ou engager un combat.



## COMMENT JOUER

### Attaque en tombant

Lorsque Batman se trouve au-dessus d'un ennemi et qu'un symbole de chauve-souris apparaît au-dessus de sa tête, il peut effectuer une attaque en tombant sur cet ennemi. Appuyez sur la touche **X** quand le symbole apparaît pour tomber sur l'ennemi.



### Coup de pied plané

Lorsque vous planez ou que vous êtes perché sur un haut point de vue, Batman peut donner un coup de pied plané à un ennemi situé à sa portée. Quand le symbole de chauve-souris apparaît au-dessus de la tête de l'ennemi, appuyez sur la touche **X** et Batman planera automatiquement en direction de l'ennemi et l'attaquera.



## COMMENT JOUER

### GADGETS



Batman est aussi connu pour son arsenal technologique de lutte contre le crime. Se servir correctement des gadgets de Batman est crucial pour survivre à Arkham City. Le chevalier noir commencera avec un nombre limité de gadgets, mais pourra en acquérir de nouveaux en vainquant certains ennemis, remplissant des missions alternatives ou en achetant des mises à niveau depuis le WayneTech. Les gadgets se sélectionnent avec la touche **○**.

### Batarang

L'arme propre à Batman peut être utilisée pour assommer les ennemis ou pour toucher des objets hors d'atteinte. Gardez appuyée la touche **LT** pour viser, puis appuyez sur la touche **RT** pour lancer le Batarang. Vous pouvez aussi appuyer rapidement sur la touche **LT** pour lancer rapidement le Batarang. Jusqu'à trois Batarangs peuvent être lancés successivement de façon rapide.





## COMMENT JOUER

### Commander le Batarang à distance

La télécommande de contrôle des Batarang est utile pour toucher des interrupteurs ou objets qui se trouvent hors de portée. Batman peut contrôler la vitesse et la direction des Batarang lorsqu'ils volent dans les airs. Ce gadget peut être amélioré pour tirer un Batarang préprogrammé qui effectuera une boucle pour revenir et frapper l'ennemi par derrière.



#### Niveau automatique

Freiner

Accélérer

Demi-tour



### Batclaw

Le Batclaw est principalement utilisé pour agripper des objets hors de portée et les tirer vers Batman. Gardez appuyée la touche **LT** pour viser, puis appuyez sur la touche **RT** pour lancer le Batclaw. Le Batclaw peut être amélioré afin d'être utilisé pour désarmer les ennemis armés.



## COMMENT JOUER

### Gel explosif

Le gel explosif de Batman est utilisé pour neutraliser temporairement les ennemis ou pour faire exploser des structures affaiblies. Gardez appuyée la touche **LT** pour viser, et appuyez sur la touche **RT** pour placer une charge de gel explosif. Pour faire exploser le gel, gardez appuyée la touche **LT** puis appuyez sur la touche **RB**. Jusqu'à trois charges peuvent être placées avant de déclencher l'explosion.



### Séquenceur cryptographique

Le séquenceur cryptographique est pratique quand Batman a besoin de décrypter une fréquence radio sécurisée, pirater une console de sécurité, ou déverrouiller une serrure électronique. Gardez appuyée la touche **LT** pour viser, appuyez sur **RT** pour déployer le séquenceur, puis utilisez **L** + **R** pour interagir avec l'appareil.





## COMMENT JOUER

### Boules fumigènes

Les fumigènes vous permettent d'inonder de fumée la zone dans laquelle vous vous trouvez. Les fumigènes peuvent être utilisés défensivement, permettant à Batman de s'échapper même sous les tirs, ou offensivement pour semer la confusion parmi les lignes ennemis. Gardez appuyée la touche **LT** pour viser et appuyez sur la touche **RT** pour lancer une boule fumigène, ou appuyez sur la touche **RB** pour lancer une boule aux pieds de Batman.



### REC (Charge électrique à distance)

La REC génère de l'électricité pour mettre hors tension des générateurs et électroaimants permettant ainsi d'ouvrir de nouvelles zones à Batman ou de créer une diversion. Elle peut aussi être utilisée pour administrer un choc électrique non léthal aux ennemis. Gardez appuyée la touche **LT** pour viser, et appuyez sur la touche **RT** pour tirer une charge positive, ou appuyez sur la touche **RB** pour tirer une charge négative.

## COMMENT JOUER

### Lanceur de corde

Le lanceur de corde est un outil de déplacement qui permet à Batman de traverser rapidement des zones horizontales. Gardez appuyée la touche **LT** pour viser, appuyez sur la touche **RT** pour lancer une corde. Batman se laissera automatiquement glisser le long de la corde. Garder appuyée la touche **LT** pendant que vous glissez permet à Batman de lancer une autre ligne et de changer ainsi de direction.

Ce gadget peut être amélioré pour permettre à Batman de se retourner sur la corde et de l'utiliser comme corde raide. Une fois améliorée, appuyez sur la touche **RB** lorsque vous glissez pour marcher sur la ligne.

### Explosion glacée

Ces grenades, basées sur la technologie de Mr Freeze, permettent à Batman de figer temporairement les ennemis ou de geler de l'eau à n'importe quelle température. Gardez appuyée la touche **LT** pour viser, et appuyez sur la touche **RT** pour lancer une grenade.

Ce gadget peut être amélioré, permettant d'utiliser l'explosion glacée comme mine en appuyant sur la touche **RB**.

# COMMENT JOUER

## Grenade glaçante à fragmentation

Cette arme de technologie avancée crée une explosion dont l'important rayon d'action permet de geler une multitude d'ennemis d'un seul coup. Les ennemis ainsi piégés peuvent bouger leur torse et attaquer, soyez donc prudent lorsque vous géliez des ennemis munis d'armes à feu. Gardez appuyée la touche **L1** pour viser, et appuyez sur la touche **R1** pour lancer la grenade à fragmentation.

## Interrupteur

L'interrupteur est utilisée pour commander à distance l'explosion de mines ou pour stopper les armes basées sur la technologie du gel. Gardez appuyée la touche **L1** pour viser, et gardez appuyée la touche **R1** pour désactiver l'appareil visé. Il peut être utilisé jusqu'à deux fois avant qu'une période de recharge ne soit nécessaire.

Ce gadget peut être amélioré pour désactiver les armes à feu classiques.



# COMMENT JOUER

## BATCOMPUTER



Appuyez sur la touche **BACK** à tout moment pour accéder au Batcomputer. À partir de là, Batman peut définir des points de navigation, revoir les dossiers des personnages, ou accéder au WayneTech pour acheter de nouvelles compétences ou des améliorations pour les gadgets. Appuyez sur la touche **LB/RB** pour basculer entre les trois fonctions principales du Batcomputer.

## COMMENT JOUER

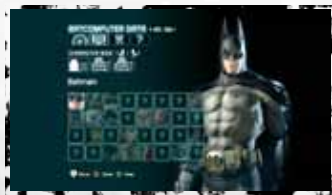
### Carte/Objectifs

Grâce à une technologie satellitaire sophistiquée, Batman a accès à la configuration complète d'Arkham City. Batman peut voir les points de navigation de ses objectifs actuels ou de ses missions alternatives, et peut définir sur n'importe quel endroit de la carte de nouveaux points personnalisés pour l'assister dans ses déplacements.

Mettez en évidence une zone de la carte et appuyez sur la touche **Y** pour définir un point de navigation personnalisé. Un marqueur de couleur blanche apparaît alors sur la boussole de Batman pour le guider, et le Bat-Signal apparaît dans le ciel d'Arkham City au-dessus de ce point.

### Données du Batcomputer

Ici Batman peut accéder aux fichiers de données des personnages importants qu'il rencontre dans Arkham City.



## COMMENT JOUER

### WayneTech

Avec l'interface WayneTech, Batman peut utiliser l'XP qu'il a gagné durant les combats pour acheter de nouvelles compétences ou des améliorations pour les gadgets. Chaque barre d'XP remplit permet à Batman d'acheter un objet depuis WayneTech.



### Énigme

Le Riddler a mis en place des énigmes et des trophées au travers de la ville d'Arkham City avec pour but de tester l'intelligence de Batman. Cette section du Batcomputer est utilisée pour trouver les trophées et énigmes dans chaque quartier d'Arkham City. Résolvez les énigmes du Riddler pour déverrouiller du contenu supplémentaire tel que la chambre des défis et les visuels artistiques.



**ASTUCE :** Certains criminels d'Arkham City travaillent sous couverture pour le Riddler, et sont mis en évidence en vert. Repérez ces voyous et interrogez-les pour obtenir plus d'informations au sujet du plan principal du Riddler.

# CATWOMAN

Téléchargez le contenu de Catwoman en entrant le code (fourni sur la carte présente dans la boîte de jeu) à l'écran d'invité de commande au démarrage du jeu. Cela vous permet de jouer dans la peau de ce personnage de femme fatale agile à certains moments de la campagne. Cela permet aussi de déverrouiller Catwoman comme personnage sélectionnable pour jouer les cartes de défis Vengeance de Riddler.

Après avoir terminé l'histoire de Catwoman dans le jeu principal, gardez un œil sur les toits d'Arkham City afin de repérer des groupes de chats traînant ensemble. Ils vous permettront de changer de personnage. Ces zones sont aussi notées par un marqueur Catwoman rose sur la carte du Batcomputer. Approchez ces félins amicaux et appuyez sur la touche **X** pour changer de personnage et prendre le contrôle de Catwoman.

Se déplacer

Regarder autour

Courir/S'échapper

Frapper

Étourdir fouetter

Contrer

Vision de maraudeur

Escalader

Gadget viseur (maintenir)/Coup rapide

avec le fouet (Appuyer rapidement)

S'accroupir/Utiliser un gadget

Sélectionner un gadget

WayneTech

Pause

Centrer la caméra

Zoomer

**A** (maintenir)/**A**

**L**

**R**

**A**

**X**

**B**

**Y**

**LB**

**RB**

**LT**

**RT**

**RT**

**RT**

**RT**

**RT**

**RT**

**RT**

**RT**

**RT**

**RT**

**RT**

**RT**

**RT**

**RT**

**RT**

**RT**





## MENU PRINCIPAL



### Nouvelle histoire/Continuer l'histoire

Commencez une nouvelle partie de *Batman: Arkham City* depuis le début, ou continuez-en une depuis le dernier point de sauvegarde franchi.

**ASTUCE :** *Batman: Arkham City* sauvegarde automatiquement votre progression à certains points de sauvegarde. Quand l'icône de sauvegarde automatique apparaît à l'écran, n'éteignez pas votre console ni n'éjectez le disque.

## MENU PRINCIPAL

### Statistiques

Visualisez différentes statistiques de jeu et suivez votre progression globale à travers le jeu.

### La vengeance de Riddler

Relevez plusieurs défis organisés par le Riddler afin de pousser les limites de Batman. Plusieurs de ces cartes sont débloquentées à mesure que vous évoluez au travers de la campagne. Des défis additionnels peuvent être déverrouillés en trouvant les trophées de Riddler disséminés dans Arkham City.

**DÉFIS CLASSÉS :** Relevez les défis de Riddler sans modifier aucune option.

Comparez vos aptitudes avec celles de vos amis, et avec celles du monde entier en utilisant les tableaux de classement mondiaux.

**DÉFIS PERSONNALISÉS :** Sélectionnez une carte, et modifiez de nombreuses options afin de créer un défi tout à fait unique.

**CAMPAGNE :** Combattez et avancez au travers de nombreux défis. Choisissez judicieusement les modificateurs à utiliser pour chaque carte ; votre seule obligation étant de les avoir tous utilisés à la fin de la campagne.

## MENU PRINCIPAL

### Résumé de l'histoire

Visualisez la progression de l'histoire de la partie sauvegardée que vous êtes actuellement en train de jouer.

### Trophées de personnages

Visualisez des modèles 3D de personnages qui ont été déverrouillés en trouvant les trophées de Riddler dans le jeu principal.

### Options

Réglez des paramètres de jeu et visualisez les commandes. Consultez la section Options du manuel pour plus de détails.

### Nouvelle partie plus

Commencez une nouvelle partie avec tous les gadgets et mises à niveau gagnés lors de votre première partie de *Batman: Arkham City*. Les ennemis apparaissent dans une configuration différente et la difficulté globale est augmentée. Vous devez finir au moins une fois l'histoire principale dans le mode de difficulté normal ou difficile pour déverrouiller cette option.

## MENU PRINCIPAL

### Les épisodes de Catwoman

Jouez aux missions spéciales de Catwoman. Cette option nécessite le téléchargement de certaines données.

### Visuels artistiques

Affichez des visuels artistiques des décors et des personnages. Ceux-ci peuvent être déverrouillés en trouvant les trophées de Riddler cachés dans le jeu principal.

### Générique

Visualisez le générique de *Batman: Arkham City*.

# OPTIONS

## OPTIONS DE JEU



**INVERSER LA VUE :** Sélectionner afin d'inverser les commandes pour déplacer la caméra vers le haut ou le bas.

**INVERSER LA ROTATION :** Sélectionner afin d'inverser les commandes pour effectuer une rotation de la caméra.

**INVERSER LES COMMANDES DE VOL :** Inverser les commandes lorsque Batman plane.

**INVERSER LES COMMANDES DE VOL DU BATARANG :** Inverser les commandes lorsque vous pilotez à distance un Batarang.

**CAMÉRA ASSISTÉE :** Sélectionnez si vous souhaitez utiliser la fonction de caméra assistée.

**ASTUCES :** Activer/désactiver les astuces de jeu.

**VIBRATION :** Activer/désactiver les vibrations.

**LUMINOSITÉ :** Régler la luminosité du jeu.

**PÉRIPHÉRIQUE DE STOCKAGE :** Sélectionnez le périphérique de stockage à utiliser lorsque vous sauvegardez votre partie.

# OPTIONS

## OPTIONS AUDIO

**SOUS-TITRES :** Choisir de faire apparaître ou non les sous-titres du jeu.

**VOLUME SFX :** Régler le volume des effets sonores.

**VOLUME MUSIQUE :** Régler le volume de la musique de *Batman: Arkham City*.

**VOLUME DIALOGUES :** Régler le volume de l'ensemble des dialogues du jeu.

## COMMANDES

Afficher les commandes générales de jeu de *Batman: Arkham City*.

## OPTIONS 3D

**RENDU 3D :** Activer le mode Inficolor ou HD3D.

**INVERSER LES YEUX :**

Régler la manière dont l'image 3D est affichée (en mode HD3D seulement).

**INTENSITÉ :** Régler l'intensité de l'effet 3D.

**ASTUCE :** Vous devez posséder un téléviseur capable d'afficher des images 3D pour activer le mode HD3D.



# MENU DE PAUSE



Appuyez sur  à tout moment durant la partie pour accéder au menu de pause.

## Reprendre

Retourner à la partie en cours.

## Options de jeu

Régler les paramètres de jeu et la luminosité.

## Options audio

Régler les paramètres de volume et de sous-titre.

## Reprendre

Retourner à la partie en cours.

## Commandes

Revoir les commandes basiques de jeu.

## Recommencer

Reprendre le jeu depuis le dernier point de sauvegarde franchi.

## Quitter

Quitter le jeu et retourner au menu principal. Toute progression non sauvegardée sera perdue.





**rocksteady™**

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.